

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan multimedia interaktif dilakukan melalui tahap analisis yang meliputi studi eksploratif, studi literatur, analisis pengguna, analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat keras. Desain meliputi pembuatan *flowchart, storyboard*, dan rancangan antarmuka. Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan antarmuka, *coding, movie testing, publishing, packaging*, validasi ahli. Implementasi meliputi tes membaca permulaan, uji produk, dan penilaian anak disleksia terhadap multimedia. Penilaian meliputi penilaian kelayakan multimedia oleh para ahli dan penilaian anak disleksia terhadap multimedia pembelajaran membaca permulaan.
2. Kekurangan multimedia ini adalah latihan tidak memiliki tingkat kesulitan latihan yang berbeda-beda. Multimedia ini memiliki kelebihan, yaitu menarik, interaktif, dan sesuai untuk pembelajaran membaca permulaan bagi anak disleksia. Kendala yang dihadapi adalah keterbatasan waktu sehingga tidak dapat dilakukan pengembangan yang lebih mendalam.

3. Hampir seluruh anak memberikan respon positif terhadap multimedia pembelajaran membaca permulaan ditinjau dari segi kemudahan dalam penggunaan, kesederhanaan tampilan, audio dan visual yang menarik, serta memotivasi anak untuk belajar.

5.2 Rekomendasi

Ada beberapa hal yang ingin direkomendasikan oleh peneliti setelah melakukan penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran membaca permulaan, yaitu :

1. Multimedia yang dihasilkan tentunya masih memiliki kekurangan. Karena itu, perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut agar multimedia lebih sesuai lagi untuk pembelajaran membaca permulaan bagi anak disleksia. Misalnya dengan membuat tingkat kesulitan dalam multimedia sehingga bisa disesuaikan dengan tingkat disleksia yang diderita anak (ringan, sedang, berat).
2. Efektifitas penggunaan multimedia dalam meningkatkan hasil atau prestasi belajar belum diketahui lebih jauh, maka dari itu untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan multimedia pembelajaran membaca permulaan untuk meneliti lebih lanjut mengenai efektifitas penggunaan multimedia.